

# Die Siedler von Catan: Kartenspiel (voor 2 spelers)

auteur: Klaus Teuber, vertaling: [Kurt Van den Branden](#)

## 1 Speloverzicht

Koloniseer Catan! Je begint met een klein vorstendom. De 2 nederzettingen waar je mee begint zijn 2 zegepunten waard. Met 12 zegepunten heb je het spel gewonnen. (Zegepunten worden voorgesteld door een rood vlagje op de kaarten)

Bij het begin van je beurt werp je met beide dobbelstenen. Het resultaat van deze worpen geldt voor beide spelers. De gebeurtenis-dobbelsteen brengt een toevals-element in het spel, de opbrengst-dobbelsteen zorgt voor het verkrijgen van grondstoffen. De grondstof-voorraden worden rechtstreeks op de landschapskaarten aangeduid: de waarde die onderaan ligt duidt aan of je geen, één, twee of drie grondstoffen bezit. Als je een grondstof verkrijgt of uitgeeft moet je gewoon de kaart draaien.

Nu kun je 1 van je handkaarten uitspelen.

Met aktiekaarten kan je je tegenspeler het leven zuur maken.

Of probeer je vorstendom uit te breiden: Eerst een straat, daarna een nieuwe nederzetting. Bij een nederzetting horen ook 2 extra landschapskaarten zodat je meer grondstof-opbrengsten krijgt.

Nederzettingen kunnen tot steden uitgebouwd worden, deze zijn al 2 zegepunten waard. Andere uitbreidingen zorgen voor extra zegepunten.

Maar ook handel of ridders bieden veelbelovende alternatieven. De spelfiguren "Ridder" en "Molen" zijn elk 1 zegepunt waard en hierdoor wordt ook hard gevochten om hun bezit.

Als afsluiting van je beurt neem je nieuwe kaarten om de uitgespeelde te vervangen. Hierna is de beurt aan je tegenspeler.

## 2 Het Spel

### 2.1 Opbouw van het speelveld

**2.1.1 Zoek uit de stapel de 18 kaarten die op de rugzijde een wapenschild hebben.**

**2.1.2 Voor de basisopstelling krijgt elke speler de 9 kaarten met hetzelfde wapenschild (rood/wit of rood/zwart)**

Elke speler legt deze kaarten voor zich op de volgende manier:

a) De straat komt in het midden.

b) Rechts en links hiervan komt telkens een nederzetting

c) De 6 landschappen worden diagonaal rond de nederzettingen gelegd, de volgorde is hierbij willekeurig. Laat tussen de kaarten een beetje afstand omdat ze gedraaid moeten kunnen worden.

*BELANGRIJK: Draai de landschapskaarten zo dat bij het begin van het spel telkens de waarde 1 onderaan ligt.*

(In de handleiding op pagina 2, 3 en 4 kun je een voorbeeld van de opstelling zien.)

### 2.1.3 Voorbereiding van de andere kaarten

Alle overige kaarten worden gesorteerd volgens de tekening op hun rugzijde. De uitbreidingskaarten (zonder speciale tekening op de rugzijde) worden in 5 ongeveer even grote stapels verdeeld. De 10 stapels die zo ontstaan zijn worden tussen de 2 spelers ingelegd, ze kunnen door beide spelers gebruikt worden.

### 2.1.4 De twee dobbelstenen en de ridder- en molenspelfiguur worden klaargelegd

### 2.1.5 Elke speler kiest op de volgende manier 3 handkaarten om te beginnen:

Beide spelers werpen met de dobbelsteen om te bepalen wie er mag beginnen.

De start-speler neemt 1 van de 5 stapels met uitbreidingskaarten; hij mag de kaarten van deze stapel bekijken en er 3 uitkiezen. Zijn tegenspeler kiest een andere stapel en zoekt zich ook 3 kaarten uit.

Elke speler begint dus met 3 kaarten die geheim gehouden worden voor de tegenspeler.

Bij het doorzoeken van de stapel mag de volgorde van de kaarten niet veranderd worden. Hierna wordt de stapel terug op zijn plaats gelegd zonder geschud te worden.

*BELANGRIJK: Aktiekaarten (met gele tekstvelden) mogen ten vroegste uitgespeeld worden nadat elke speler 1 keer aan de beurt geweest is.*

## 2.2 Overzicht van het spelverloop

De startspeler mag als eerste spelen, daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt. Wie aan de beurt is werpt met beide dobbelstenen. Dan voert hij volgende akties uit in de aangegeven volgorde:

1. De aktie die voorgeschreven wordt door de gebeurtenis-dobbelsteen moet door beide spelers gevolgd worden.
2. Alle landschappen met hetzelfde getal als het resultaat van de opbrengst-dobbelsteen krijgen een extra grondstof (dit geldt ook voor beide spelers). Als een landschap al 3 grondstoffen heeft kan er geen meer bijgevoegd worden!
3. De speler kan 1 of meerdere aktie-kaarten uitspelen.
4. De speler kan grondstoffen wisselen en/of zijn eigen vorstendom uitbouwen.
5. De speler vult zijn handkaarten terug aan om de uitgespeelde te vervangen.

Hiermee is de beurt van de speler voorbij en mag de tegenspeler spelen.

## 2.3 Te controleren tijdens het spel

Tijdens het verloop van het spel moeten de volgende dingen gecontroleerd worden:

1. *Wie over de "sterkste riddermacht" beschikt:* Het symbool voor de sterkte van een ridder is de ijzeren handschoen, het zwarte getal daarnaast bepaalt de sterktepunten. Als een speler op zijn uitgespeelde ridderkaarten meer sterkte-punten heeft dan zijn tegenspeler dan beschikt hij over de sterkste riddermacht. Hij krijgt hiervoor de ridder-spelfiguur die 1 zege-punt waard is. Deze figuur wordt geplaatst op een nederzetting of stad.
2. *Wie over de "grootste handelsmacht" beschikt:* Het symbool voor een handelspunt is de molen in een cirkel. Als een speler in zijn vorstendom een stad heeft en meer handelspunten dan zijn tegenstander dan heeft hij de grootste handelsmacht. Hij krijgt de molen-spelfiguur die 1 zege-punt waard is. De figuur moet op een stad geplaatst worden.

Deze figuren, en de zege-punten die ermee samenhangen, kunnen tussen de spelers wisselen tijdens het spel. In het algemeen geldt dat als een speler de meerderheid heeft hij hiervoor ook de spelfiguur krijgt. Als er tijdens het spel een gelijkspel optreedt dan krijgt niemand de spelfiguur.

## 2.4 Het spel stap voor stap

### 2.4.1 Het resultaat van de gebeurtenis-dobbelsteen uitvoeren

**a) Het riddertoernooi** Als het toernooi-symbool (het rode ridder-hoofd) boven komt te liggen moeten beide spelers de toernooi-punten (rode cijfers) van hun uitgespeelde ridders samentellen. Wie het hoogste getal heeft wint en krijgt als beloning een willekeurige grondstof (hij mag 1 van zijn landschapskaarten eentje hoger draaien). Als beide spelers evenveel toernooipunten hebben dan krijgt niemand een beloning.

**b) Het handelsvoordeel** Als het handels-symbool (de molen) boven komt te liggen dan mag de speler die in het bezit is van de molen-spelfiguur een grondstof afnemen van zijn tegenspeler.

De molen-bezitter mag zelf kiezen welke grondstof hij wil. Beide spelers draaien hun grondstof-kaarten.

*BELANGRIJK: Als niemand de molen-figuur bezit dan vervalt deze gebeurtenis. Zolang een speler geen stad heeft worden zijn handels-punten niet meegeteld.*

**c) De rover** Als het rover-symbool (de knuppel) gedubbeld wordt tellen alle spelers de grondstoffen op hun landschapskaarten. Wie meer dan 7 grondstoffen heeft verliest alle erts- en wol-grondstoffen.

*BELANGRIJK: De landschappen die door een "Befestigtes Lager" beschermd worden moeten niet meegeteld worden.*

**d) Succesvol jaar** Bij het zonne-symbool krijgt elke speler 1 grondstof, hij mag zelf beslissen welke.

**e) Vraagteken** De speler die aan de beurt is neemt de bovenste kaart van de vraagteken-stapel en leest deze voor. De aanwijzingen op de kaart moeten uitgevoerd worden. Daarna wordt de kaart terug onder de stapel gelegd.

Als een speler door 1 van deze vraagteken-kaarten meer kaarten in de hand zou krijgen dan toegestaan dan moet hij onmiddellijk de overtollige kaarten onder 1 van de 5 stapels met uitbreidingskaarten leggen. Hij mag zelf kiezen welke kaarten hij zal afgeven.

### 2.4.2 De grondstof-opbrengsten toevoegen

Het resultaat van de opbrengst-dobbelsteen geldt voor beide spelers. Alle landschappen waar hetzelfde aantal ogen op afgebeeld is krijgen 1 extra grondstof. Dit wil zeggen dat de landschaps-kaart op het volgende getal gedraaid wordt.

Een landschap kan niet meer dan 3 grondstoffen opnemen.

*voorbeeld: een speler heeft de gebergte-landschappen met "5" en "2" ogen. Het "5"-gebergte heeft al 3 grondstoffen, het "2"-gebergte nog maar 1. De speler werpt een "5", hij krijgt geen extra erts omdat het "5"-gebergte het maximum aan grondstoffen heeft. Erts mag niet overgezet worden naar het "2"-gebergte.*

### 2.4.3 Aktiekaarten uitspelen

In de stapels met uitbreidings-kaarten bevinden zich ook kaarten met gele tekstvelden.

De inzet van deze aktiekaarten kost geen grondstoffen. Als een speler aan de beurt is kan hij 1 of meerdere aktiekaarten uitspelen (open voor zich op tafel leggen). De aanwijzingen op de kaarten moeten onmiddellijk uitgevoerd worden.

Als op een aktie-kaart niet gespecificeerd is wanneer ze gespeeld mag worden dan mag ze na het uitvoeren van de dobbelsteen-resultaten altijd uitgespeeld worden, ook tijdens de bouw-fase.

Uitgespeelde aktiekaarten worden open opzij gelegd. Ze worden tijdens dit spel niet meer gebruikt.

#### **BELANGRIJK:**

- Twee aktiekaarten (Bischof en Kräuterhexe) mogen onmiddellijk gespeeld worden op een aktie-kaart van de tegenspeler.
- Als een speler door een aktiekaart meer kaarten in de hand zou krijgen dan toegestaan dan moet hij onmiddellijk de overtollige kaarten onder 1 van de 5 stapels met uitbreidingskaarten leggen. Hij mag zelf kiezen welke kaarten hij zal afgeven.

### 2.4.4 Grondstoffen wisselen en/of je vorstendom uitbouwen

#### a) Wisselen

- Een speler kan steeds met zijn tegenspeler grondstoffen wisselen, de voorwaarden zijn zelf vast te stellen.
- Een speler kan ook steeds zijn eigen grondstoffen omwisselen. Hij geef 3 gelijke grondstoffen af (vermindert de waarde van de overeenkomstige landschapskaarten) en krijgt hiervoor 1 willekeurige andere grondstof (verhoogt de waarde van de landschapskaart). Deze wisselverhouding (3:1) kan door de inzet van handels-vloten verbeterd worden tot 2:1.

*BELANGRIJK: Goud kan enkel gebruikt om te wisselen, voor niets moet goud betaald worden.*

**b) het vorstendom uitbouwen** Alle kaarten waarop in de linker-bovenhoek grondstof-symbolen zijn afgebeeld mogen alleen uitgespeeld worden als de speler deze grondstoffen kan betalen. De speler legt de kaart op tafel in zijn vorstendom en betaalt de grondstoffen.

*voorbeeld: Wie de ridder "Götz Eisenfaust" in zijn vorstendom wil leggen moet 2 graan, 2 wol en 2 erts betalen, dit wil zeggen dat hij de overeenkomstige landschaps-kaarten telkens met 2 moet verminderen.*

Een speler kan tijdens zijn beurt zoveel uitbouwen als hij wil, natuurlijk alleen zolang hij over genoeg grondstoffen beschikt.

Wie een *straat*, een *nederzetting* (Siedlung) of een *stad* wil bouwen neemt de overeenkomstige kaart van de stapel. De bouwkosten staan op de achterzijde. Dan legt de speler deze kaart in zijn vorstendom. Straten en nederzettingen mogen enkel in de middenste kaartenrij geplaatst worden, horizontaal naast elkaar.

**Straat:** Naast een nederzetting moet altijd een straat gebouwd worden, hierdoor ontstaat de mogelijkheid om ernaast nog een nederzetting te bouwen. Twee straten mogen niet naast elkaar gebouwd worden.

**Nederzetting:** Wie een nederzetting bouwt neemt onmiddellijk ook 2 kaarten van de landschaps-stapel. Landschapskaarten worden in de bovenste en onderste kaartenrij gelegd, diagonaal t.o.v. de nederzetting. De speler kiest zelf welke kaart onder en boven geplaatst wordt. Nieuwe landschappen komen in het spel met 0 grondstoffen. Elke nederzetting is 1 zegepunt waard.

(voor een voorbeeld van de plaatsing van een nederzetting en de landschappen, zie p 9 van de handleiding)

**Stad:** Wie een stad bouwt legt deze kaart boven op de nederzetting die uitgebouwd wordt tot stad. De kaart van de nederzetting blijft onder de stad liggen. Elke stad is 2 zegepunten waard.

**Nederzettingen en steden kunnen uitgebouwd worden:** Deze uitbouwkaarten (met groene of rode tekstvelden) worden onder of boven de nederzetting/stad gelegd.

- **Nederzetting:** elke nederzetting kan 2 uitbouwen hebben, en enkel kaarten met groene tekstvelden. 1 kaart wordt onder de nederzetting gelegd, de andere er boven.
- **Stad:** elke stad kan 4 uitbouwen hebben, 2 boven de stad en 2 er onder. Een stad kan kaarten met groene en rode tekstvelden hebben. Bij kaarten die invloed hebben op de naastliggende landschappen speelt het geen rol of deze eerst of 2e onder of boven een stad ligt.

**Kaarten met groene tekstvelden:** Deze uitbouw-kaarten voor nederzettingen of steden bevatten *Eenheden*(ridder, vloot) of *gebouwen* (Lager, Burg, enz).

Bepaalde gebiedsuitbreidingen moeten naast het bijbehorende landschap liggen om van hun werking te kunnen genieten.

*voorbeeld: de graanmolen (Getreidemühle) moet naast een graanveld liggen om de opbrengst ervan te verdubbelen. Als de graanmolen tussen 2 graanvelden ligt dan verdubbelt de opbrengst van beide graanvelden.*

**Kaarten met rode tekstvelden:** Deze mogen alleen bij steden gelegd worden. Deze kaarten bevatten ook zege-punten of handels-punten. Al deze kaarten gelden als gebouwen.

### 2.4.5 Handkaarten bijvullen

Aan het einde van zijn beurt, en dan alleen, mag een speler zijn handkaarten terug aanvullen tot 3. Wie bepaalde uitbouwen uitgespeeld heeft (vb Klooster) mag ook meer dan 3 kaarten hebben.

Voor het aanvullen zijn er 2 mogelijkheden:

1. De speler neemt de bovenste kaart van 1 van de 5 stapels met uitbreidingskaarten.
2. De speler betaalt 2 willekeurige grondstoffen en neemt 1 van de stapels met uitbreidingskaarten. Hij mag alle kaarten van deze stapel bekijken en er 1 uitkiezen. Daarna legt hij de stapel terug op zijn plaats.

*BELANGRIJK: Bij het doorzoeken van de stapel mag de volgorde van de kaarten niet veranderd worden.*

Als een speler meerdere kaarten mag nemen dan kan hij bij elke kaart voor mogelijkheid 1. of 2. kiezen.

*voorbeeld: Een speler moet 3 kaarten aanvullen. Hij betaalt 2 grondstoffen en zoekt uit stapel A een kaart uit. Dan betaalt hij nog eens 2 grondstoffen en zoekt uit stapel B een kaart uit. Als laatste neemt hij de bovenste kaart van stapel A.*

**Kaarten verwisselen** Als een speler na zijn beurt geen enkele kaart moet bijnemen, en alleen dan, mag hij 1 kaart verwisselen. Hij legt 1 van zijn handkaarten onder een stapel en mag dan een nieuwe kaart nemen volgens 1. of 2. (hierboven beschreven).

*BELANGRIJK: Nieuw genomen kaarten mogen in deze beurt niet meer gebruikt worden.*

Met het aanvullen van de kaarten is de beurt van de speler beëindigd. Zijn tegenspeler mag nu aan zijn beurt beginnen.

## 2.5 Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk gedaan als een speler 12 zege-punten heeft.

*Tip: Om het eerste spel wat te verkorten kan je ook verkiezen om tot minder dan 12 te spelen.*

## 3 de Kaarten

*dit is de vertaling van de tekst op de kaarten, niet van de extra uitleg in de handleiding.*

### 3.1 Aktiekaarten (gele tekstvelden)

#### Schwarzer Ritter:

Werp met de dobbelsteen! Bij 1-5 moet uw tegenspeler de ridder van uw keuze terug bij zijn handkaarten voegen. Bij 6 neemt u de ridder terug die uw tegenspeler bepaalt.

#### Feuerteufel:

Werp met de dobbelsteen! Bij 1-5 moet uw tegenspeler het gebouw van uw keuze terug bij zijn handkaarten voegen. Bij 6 neemt u het gebouw terug dat uw tegenspeler bepaalt.

#### Spion:

Uw tegenspeler moet zijn handkaarten laten zien, en u mag er 1 van uitkiezen. Deze kaart mag ook direkt ingezet worden.

#### Kräuterhexe:

Gebruik deze kaart als verdediging tegen de “Schwarzer Ritter”, zo verliest uw tegenspeler ook als hij 3,4 of 5 gooit. Deze kaart moet gespeeld worden voor uw tegenstander met de dobbelsteen gooit.

#### Raubzug:

Werp met de dobbelsteen! Bij 1-5 mag u van uw tegenspeler 2 willekeurige grondstoffen stelen. Bij 6 steelt hij 2 grondstoffen bij u.

#### Kundschafter:

Speel deze kaart bij het bouwen van een Siedlung. Nu mag u 2 willekeurige landschapskaarten uit de stapel uitzoeken. Schud daarna de landschapsstapel.

#### Bischof:

Gebruik deze kaart als verdediging tegen “Raubzug” of “Feuerteufel”, zo verliest uw tegenspeler ook als hij 3,4 of 5 gooit. Deze kaart moet gespeeld worden voor uw tegenstander met de dobbelsteen gooit.

**Alchemist:**

Speel deze kaart uit voor u met de dobbelstenen gooit als begin van uw beurt. U mag nu zelf het getal bepalen dat normaal door de genummerde dobbelsteen bepaald wordt.

**Händler:**

Neem 2 willekeurige grondstoffen van uw tegenspeler en geef hem daarvoor 1 van uw grondstoffen.

**Karawane:**

Omwisseling van de eigen grondstoffen. Verwissel 2 willekeurige van uw eigen grondstoffen door 2 andere.

### 3.2 Vraagtekenkaarten (blauwe tekstvelden)

**Seuche:**

Elk landschap dat aan een stad grenst verliest 1 grondstof. (bescherming hiertegen: “Badhaus” of “Wasserversorgung”)

**Baumeister:**

Elke speler mag een handkaart uitzoeken uit 1 van de 5 uitbreidings-kaartenstapels en geeft er 1 van zijn eigen kaarten voor terug (onder een stapel schuiven).

**Bürgerkrieg:**

Elke speler moet een ridder- of vloot-kaart terug bij zijn handkaarten voegen, de tegenspeler bepaalt dewelke. (bescherming: “Kirche”)

**Ertragreiches Jahr:**

Elk landschap dat aan een pakhuis (“Befestigtes Lager”) grenst krijgt 1 extra grondstof.

**Konflikt:**

Wie de ridder-figuur bezit mag de kaarten van zijn tegenspeler bekijken en er hiervan 2 terug onder een stapel schuiven.

**Fortschritt:**

Elke speler krijgt 1 willekeurige extra grondstof voor elk “Kloster”, “Bibliothek” en “Universität” die hij bezit.

**Jahreswechsel:**

De stapel met vraagtekenkaarten wordt geschud.

### 3.3 Gebiedsuitbreidingen (groene tekstvelden)

**Woll-Manufaktur:**

De opbrengst van de naastliggende wol-landschappen verdubbelt.

**Ziegel-Brennerei:**

De opbrengst van de naastliggende baksteen-landschappen verdubbelt.

**Getreidemühle:**

De opbrengst van de naastliggende graan-landschappen verdubbelt.

**Eisengießerei:**

De opbrengst van de naastliggende erts-landschappen verdubbelt.

**Sägewerk:**

De opbrengst van de naastliggende hout-landschappen verdubbelt.

**Handelsflotte:**

Deze kaarten verbeteren de omwissel-verhouding voor grondstoffen. Elk van deze kaarten laat toe om voor 2 eenheden van de op de kaart afgebeelde grondstof 1 willekeurige grondstof om te wisselen.

**Befestigtes Lager:**

De grondstoffen van de beide naastliggende landschappen tellen niet mee als de “Räuber” toeslaat.

**Schmiede:**

Elke ridder krijgt 1 sterkte-punt extra.

**Kloster:**

U mag 1 handkaart extra hebben. (vb. met 1 klooster mag u dus 4 kaarten in uw hand houden)

**Ritter (Walther der Wüterich, Karl der Mächtige, enz.):**

Elke ridder heeft 2 talenten, elk is door een symbool en een getal op elke ridderkaart aangegeven. De handschoen staat voor sterkte, het ridderhoofd staat voor de geschiktheid bij toernooien.

### 3.4 Stadsuitbreidingen (rode tekstvelden)

**Badhaus:**

Deze kaart beschermt de 4 landschappen rond deze stad tegen “Seuche” (de pest).

**Wasserversorgung:**

Deze kaart beschermt alle landschappen van uw vorstendom tegen “Seuche” (de pest).

**Bibliothek:**

U mag 1 handkaart extra hebben.

**Hafen:**

Elke vloot krijgt 1 handels-punt extra.

**Markt, Handelskontor, Händlerzunft:**

Het enige doel van deze kaarten is het verhogen van het aantal handels-punten.

**Rathaus:**

Het uitzoeken van een kaart uit de vijf stapels kost 1 grondstof minder.

**Kirche:**

De kerk beschermt alle ridders en vloten in deze stad van de "Bürgerkrieg".

**Münzgießerei:**

Deze kaart laat toe om 1 goud om te wisselen tegen 1 van een willekeurige andere grondstof.

**Der Koloss von Catann:**

Deze kaart is 2 zege-punten waard.